JACKSON SOFT

OBIETTIVO 13

C 64 & 128

VERSIONE "CASSETTA"

IL PROGRAMMA CHE AIUTA A VINCERE AL TOTOCALCIO

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III - 70

Dopo un anno di crisi con vincite, anzi quote popolari come direbbe Paolo Valenti, il totocalcio è tornato a distribuire milioni ed il suo montepremi ha raggiunto nuovamente cifre astronomiche.
L'interesse per questo concorso nato nel 1946 dall'idea del giornalista sportivo, Massimo Della Pergola, è cresciuto ed i tentativi per azzeccare il 13 e quindi le colonne giocate si sono moltiplicati.
Per ottenere l'ambito "enplain" si è pronti a tutto: riti propiziatori, scongiuri e cabala. Ma avete mai pensato alla possibilità di utilizzare il computer per stilare il pronostico? Anni fa le ricevitorie erano solite regalare al cliente particolarmente indeciso uno speciale dado contenente i segni 1 X e 2. Anche se può sembrare assurdo, erano in molti a tentare la fortuna con un tale irrazionale metodo che stilava il pronostico sui dati, interamente casuali.
OBIETTIVO 13 ha come fine principale la compilazione di un pronostico sulla base di criteri matematici e logistici. Un programma diverso dai soliti sviluppi colonnari disponibili per il Comodore 64 che elabora dati reali e relativi ai punti in classifica di una determinata squadra e soggettivi come i giudizi sullo stato di forma di un team.
OBIETTIVO 13 è anche estremamente maneggevole e veloce nelle operazioni di calcolo, ed è il primo di una serie di tre programmi dalle medesime caratteristiche e dedicati ai tre concorsi più importanti. Prossimamente saranno infatti disponibili in edicola anche SUPER TOTIP e SUPER ENALOTTO.

★ VINCERE AL TOTOCALCIO ★

OBIETTIVO 13

COME CARICARE IL PROGRAMMA

Accendete il computer ed inserite il nastro nel registratore. Premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP sul vostro computer.
Quando appare la scritta sullo schermo: "Press play on tape" premete il tasto play sul registratore. Il programma verrà caricato automaticamente ed in modo veloce.
Una volta caricato OBIETTIVO 13 si sceglie se introdurre i dati oppure caricare un sistema precedentemente salvato. Se si sceglie la seconda opzione dopo il caricamento si passa al menu principale, con la prima opzione si inizia il pronostico.

I COMANDI

OBIETTIVO 13 è molto semplice da utilizzare grazie ai comandi sempre visibili sullo schermo.
Il cursore video che permette l'introduzione dei dati è guidato dai tasti con le frecce orizzontali e verticali (CRSR).
Al termine di ogni fase compare un menu di conferma nella parte inferiore dello schermo. Prima di dare l'ok è anche possibile correggere oppure annullare i dati.
Durante l'inserimento oppure quando si preme il tasto C del menu di conferma, si può cancellare il carattere a sinistra del cursore con il tasto DELETE oppure "pulire" lo schermo con il tasto CLR (SHIFT+CLR/HOME).
Per abbandonare una tabella e richiamare la linea con i comandi di conferma è sufficiente portare il cursore in fondo allo schermo. Premendo contemporaneamente SHIFT + RETURN si accelerano le procedure di introduzione dei dati assegnando però dei valori standard o di default.
Ogni pagina video può essere stampata con il relativo comando che appare nella parte inferiore destra del video. La barra spaziatrice sposta il cursore lampeggiante dal SI al NO. Il tasto RETURN conferma la scelta. Il tasto "FRECCIA IN ALTO" permette di stampare lo schermo in ogni momento.
Infine il tasto con la FRECCIA, posto in alto a sinistra sulla tatiera, interrompe il programma riportandolo all'inizio con la conseguente perdita di tutti i dati.

PRIMA FASE

Alla base di tutto il programma c'è una formula di tipo logistico matematico per il calcolo delle probabilità relative ai tre segni.
La formula viene definita in base a due valori di riferimento. Si parte dall'ipotesi di analizzare una partita giocata in campo neutro tra due squadre che si equivalgono ed in un certo senso si annullano. Il programma chiede in una situazione con questi presupposti quale percentuale di probabilità ha l'incontro di finire in parità. Ovviamente il segno X ha una probabilità maggiore di uscita rispetto agli altri due e quindi questo valore deve essere compreso tra 35 e 90 (Il valore di default è 40).
Il secondo parametro è stabilito in base alla differenza di punti in classifica tra due squadre, che si incontrano sempre in campo neutro, per cui i segni 1 ed X hanno uguale probabilità di uscita.
Per esempio assegnando il valore 6 si determina che una simile differenza in classifica non è sufficiente per dare una prevalenza di un segno rispetto all'altro. (Il default del 5).
Questi due valori influenzano tutta l'elaborazione dei dati relativi alle squadre e quindi anche il pronostico finale.

LE VARIABILI

Introdotti i valori relativi al calcolo delle probabilità si accede alla seconda parte del programma relativa all'immissione dei dati di valutazione oggettivi e soggettivi.

PRIMA VERSIONE

Dopo aver digitato i nomi delle squadre contenute nella schedina (è possibile saltare questa procedura premendo SHIFT + RETURN oppure portando il

cursore nella parte bassa dello schermo) si inseriscono i punti della squadra che gioca in casa e quella in trasferta.

SECONDA VARIABILE

La seconda variabile riguarda i giudizi dell'utente sulla condizione della squadra. La scelta è tra ottimo (O), buono (B), discreto (D) e fuori-forma (F) (Il default è: DISCRETO).

TERZA VARIABILE

Quindi si passa alle tre colonne a destra del video relative ai valori delle vittorie, pareggi e sconfitte delle squadre che giocano in casa e quindi di quelle in trasferta (Il default è 0).

QUARTA VARIABILE

Gli ultimi dati sono di carattere statistico e riguardano i ritardi dei tre segni nelle rispettive caselle (Anche in questo caso il default è 0).
Tutti i dati sono facoltativi ed una loro eventuale mancanza non pregiudica l'elaborzione finale. Chiaro che più variabili vengono introdotte, più completo ed attendibile sarà il pronostico.
Il fatto di dover assegnare anche i dati oggettivi è un notevole vantaggio rispetto per esempio ad una gestione di un archivio contentente i dati delle partite precedenti.
A volte infatti è contraproducente utilizzare i punteggi completi dopo un consistente numero di partite. Questi dati potrebbero sfalsare i valori relativi all'effettivo stato di forma della squadra. Prendiamo il caso di un team che dopo 14 partite ha solo 8 punti guadagnati nelle ultime 4 partite. La serie positiva non viene certo evidenziata da un'analisi globale dei dati, mentre inserendoli personalmente si ha la possibilità di evidenziare la situazione di una determinata squadra.

SECONDA FASE

Prima di arrivare alla schedina vera e propria bisogna assegnare il valore di incidenza delle variabili precedentemente introdotte. Utilizzando la tabellina a sinistra si introducono le percentuali di importanza relativa ai giudizi, ai punti, alle partite vinte nulle e perse ed ai ritardi dei segni. La somma di questi valori deve risultare sempre 100 (Il valore di default è naturalmente 25). Anche in questo caso il criterio è soggettivo e determina un'ulteriore personalizzazione del pronostico.
La seconda tabellina nella parte destra dello schermo è relativa al valore dei giudizi.
In questo caso bisogna assegnare un numero che corrisponde ai punti classifica in premio alla squadra che ha avuto quel giudizio. Il valore può variare da 0 a 9 (il default in questo caso è 0). Il giudizio DISCRETO assegna un premio di zero punti mentre il fuori forma è un valore sempre negativo e penalizzante.
La tabellina comprende un altro valore finora mai incontrato riferito all'importanza del fattore campo.

LA SCHEDINA

Finalmente arriviamo al momento cruciale: la compilazione della schedina.
Prima di poter leggere la colonna... vincente bisogna stabilire il numero di triple, doppie assolute,

doppie condizionate e fisse che compongono il sistema. Il totale deve essere di 13. Le doppie assolute sono indicate da un piccolo rombo e sono quelle il cui valore in percentuale dei due segni è equilibrato. Nelle doppie condizionate invece il segno a sinistra ha una possibilità di uscita nettamente superiore. La doppia condizionata può essere tenuta in considerazione in un eventuale sviluppo del sistema a correzione di errori (Il default in questo caso è di 4 fisse e tre doppie assolute, tre doppie condizionate e tre triple).

Il sistema è composto ovviamente da un totale di tre colonne. Per una corretta lettura bisogna tener presente che la colonna più a sinistra è quella base, quella al centro contiene le varianti e l'ultima le sorprese.

IL MENU

Il pronostico una volta stilato può essere modificato grazie al menu con ben 9 opzioni. Vediamole in dettaglio.

1 - CAMBIO VALORI PERCENTUALI. Modifica i valori assegnati alle diverse variabili del pronostico (vedi SECONDA FASE).

OBIETTIVO 13

E' ANALOGA
ALLO SPACCATO
DELLA PAGINA
PRECEDENTE.
I DATI, PERO',
RIGUARDANO
LA SQUADRA
OSPITE .

PAG : 15

2 - CAMBIO GIUDIZI. Permette di cambiare i giudizi assegnati alle singole squadre (vedi SECONDA VARIABILE).

3 - CAMBIO VALORE GIUDIZIO. Per variare i punti premio assegnati ai valori di giudizio (vedi SECONDA FASE).

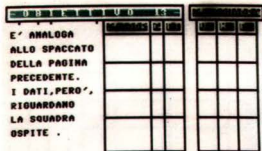
4 - CAMBIO TIPO PRONOSTICO. Permette di riformulare il sistema variando il numero di triple, doppie assolute e condizionate e fisse (vedi LA SCHEDINA).

5 - ESEGUI. Rielabora il pronostico in base ai cambiamenti introdotti.

6 - DISTRIBUZIONE PROBABILITÀ. Visualizza le percentuali relative ai tre segni. Una quarta colonna indica i coefficienti di dispersione. Grazie a questa pagina video è facile individuare i segni dominanti: più i valori in percentuale sono alti maggiore sarà la probabilità di uscita del segno.

7 - POSSIBILITÀ STANDARD. Si ritorna alla prima fase modificando i due parametri iniziali relativi alla ripartizione della percentuale teorica del segno X ed alla differenza di punti per rendere equivalenti i valori attribuiti al segno 1 e X.

8 - REGISTRAZIONE DEL SISTEMA. Registra automaticamente i dati elaborati su cassetta. Dopo aver selezionatto l'opzione seguite le istruzioni sullo schermo.

9 - FINE LAVORO. Simile al tasto escape resetta il computer e vi riporta ala schermata iniziale.

Il programma, quando si richieda la registrazione dei dati, crea un file in maniera automatica, senza attendere cioè che gli venga attribuito un nome specifico di riconoscimento.
Onde evitare possibilità accidentali di cancellazioni e per un miglior utilizzo dell'operato, si consiglia di adoperare per registrare il file di servizio una cassetta distinta da quella contenente OBIETTIVO 13 e di posizionarla, ad ogni nuova registrazione, ad inizio nastro.
Per quanto riguarda le istruzioni, per le operazioni di salvataggio o caricamento dei dati, esse sono fornite direttamente da programma, nella fase operativa.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT

SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo - Piero Todorovich

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani

FOTOCOMPOSIZIONE:
GDB fotocomposizione - Milano

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numeri arretrati L. 20.000